「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・烈風伝』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・烈風伝 パワーアップキット』



パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・烈風伝』

1999年に発売されたシリーズ8作目。合戦に参加する武将数によって、規模だけでなくルールも3段階に変化するシステムを採用。また、大名には新パラメータ「威信」を追加。配下武将の忠誠に影響し、戦国時代の権謀渦巻く様も演出しています。



『信長の野望・烈風伝 パワーアップキット』

追加シナリオ6本や、各種エディタ機能のほか、短時間で楽しめるショートプレイモード、好きな武将を大名にしてプレイできる新大名プレイモードなどを搭載しました。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

ゲームの概要

信長の野望 烈風伝とは

『信長の野望 烈風伝』は日本の戦国時代を題材とした歴史シミュレーションゲームです。プレイヤーは日本全国に割拠した戦国大名家の当主（＝大名）となり、日本の統一を目指します。

烈風伝の特徴


戦略画面


合戦画面

●合戦マップ（P.10）
●大名威信（P.12）
●内政計画（P.22）
●開発ユニット（P.22）
●武将（P.14）

※変化する戦場

合戦に参加する部隊数が増えるにつれて、合戦マップのサイズが３段階に変化します。マップが大きくなると、計略や陣形など実行できる行動が増え、戦術に厚みが加わります。

※大名威信

大名家は「威信」というデータを持ちます。威信が高いと、外交的に他家に圧力をかけることができます。また、武将の忠誠度に影響することもあります。

※内政計画

前作『将星録』の内政システムをより洗練させました。はじめに内政計画を立てると、それに従って「開発ユニット」が自動的に開発を進めてくれます。

※武将の個性

およそ 850 人の武将が登場します。武将は様々な能力のほかに、「特技」や「性格」を持ちます。

勝利条件・敗北条件

●３つのシナリオ
桶狭間合戦（P.2）
信長包囲網（P.4）
本能寺の変（P.6）

以下の勝利条件･敗北条件のいずれかを満たすと、ゲームは終了します。シナリオは３つあり、どのシナリオでも勝利条件･敗北条件は同じです。

※勝利条件

次のどちらかを満たすと、勝利となります。

【武力統一】　全国に 64 ある本城すべてを支配する。
【同盟統一】　プレイヤー大名が征夷大将軍になり、本城を規定数（初級：24・上級：32）以上所有し、他の大名家すべてと同盟を結ぶ。

※敗北条件

次のいずれかの場合は、敗北となります。

【滅亡】　大名が死亡し、後継者が１人もいない、またはすべての本城を失う。
【他家の同盟統一】　他の大名家が同盟統一をなしとげる。
【時間切れ】　1700 年になっても勝利条件を満たさない。

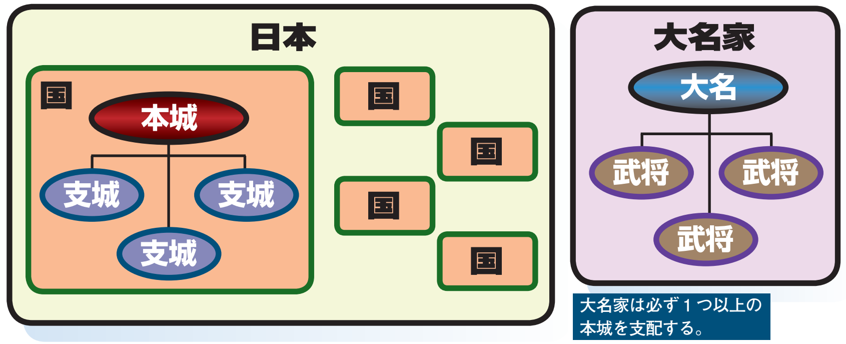
大名が死亡または隠居しても、配下の武将（元服前の一門衆も含む）がいれば後継者を指名して、ゲームを続行できる。

ゲームの世界構成

※国・城・大名

３つのシナリオに共通して、ゲーム中には 64 の「国」があります。１つの国には１つの「本城」と複数の「支城」があります。
これらの城を支配するのが「大名家」です。大名家は当主である「大名」と、家臣である「武将」から構成されます。
また、どの大名家にも属さない「独立勢力」が支城に拠っていることがあります。

◆烈風伝の世界



大名家は必ず１つ以上の本城を支配する。

※ターンとコマンド

ゲームが始まると戦略画面が表示されます。戦略画面では、1カ月に1度、大名ごとにターン（＝命令を出す機会）が回ってきます。「戦略コマンド」を実行して「内政」を進めます。
「合戦」になると、その発生条件に応じて、各規模の合戦画面に切り替わります。合戦中は、攻撃側・守備側交互にターンが回ってきます。部隊ごとに「合戦コマンド」を実行して合戦を進めます。合戦が終了すると、戦略画面に戻ります。
このように内政と合戦を繰り返しながら、勝利条件の達成を目指します。なお内政・合戦ともターンを終えるときは、［静観］をクリックします。

●戦略画面（P.18）
●戦略コマンド（P.48）
●内政（P.20）
●発生条件（P.34）
●合戦画面（P.32）
●合戦コマンド（P.52）
●静観


内政時　合戦時

内政編

戦略画面の見方



メニューコマンド

年月

マス情報
カーソルがあるマスの情報を表示する。

戦略ウィンドウ
城をクリックすると表示する。

大名情報
大名家名・威信が表示される。他家の戦略ウィンドウには、自家との友好度、婚姻・同盟の有無も表示される。

城名
城名を表示。クリックすると、国内の城のうち、その大名家が支配している城が一覧表示される。

国名
その城がある国名を表示。クリックすると、その大名家が支配している国が一覧表示される。

城情報

城移動ボタン
クリックすると「国名」「城名」で選んだ城に移動する。

詳細情報表示ボタン
左から順に国情報・城情報・大名情報・所属武将一覧を表示する。

戦略コマンド
自家の戦略ウィンドウにだけ表示される（→ P.48）。

情報アイコン
左から順に浪人の存在・商人の存在・台風襲来中・委任中を表す。

ツールボタン
- ゲームデータをセーブする。
- ゲームデータをロードする。
- 大名一覧ウィンドウを表示する。
- 城一覧ウィンドウを表示する。
- 武将一覧ウィンドウを表示する。
- 中地図ウィンドウを表示する。
- 小地図ウィンドウを表示する。
- 未行動武将一覧を表示する。
- 本拠（大名の所属城）を表示する。
- 静観（ターンを終了）する。

本城

支城

戦略マップ
さまざまな地形で構成される。

ユニット

支配範囲
自家の支配範囲は赤く、他家の支配範囲は黄色く表示される。メニューコマンドの《表示》－〈支配範囲〉で表示／非表示を切り替えられる。

国境線
国と国の境を表す。メニューコマンドの《表示》－〈国境〉で表示／非表示を切り替えられる。

■特殊な地形

山岳	ユニットの進入不可。
金山	支配範囲内にあると、毎ターン金銭収入がある。
馬産地	支配範囲内にあると、毎ターン軍馬の数が増える。
寺	一向一揆が起こったとき、周囲に一向一揆ユニットが配置される。ユニットの進入不可。

【戦略画面の見方】　信長の野望 烈風伝　内政編

18　19

内政要論

内政の分類

強大な兵力を養い、他家より大きな勢力を持つためには、緻密な国造り＝内政が欠かせません。内政は戦略画面（→ P.18）で「戦略コマンド」を実行して進めます。

内政は、国土を豊かにするための「土地開発」、他家に働きかけて自家に有利な状況を作る「対外工作」、配下の武将への「人事」の３つに分けられます。

◆内政分類図

土地開発

【開発（→ P.22）】
支配範囲に開発地形を造る。造った開発地形に応じて、定期的に収入が得られる。

【建設（→ P.24）】
新しく支城や街道を造ったり、治水や城の修復を行う。

↑ 影響

人事

【移動（→P.28）】
武将を移動させる。有用な武将を適当な城に配置する手段。軍団ユニットを使うよりはるかに短い期間で移動できる。

【城（→P.29）】
浪人の登用や商人との取引、本城の委任を行う。商人から購入した家宝は、武将に与えて忠誠度や能力を高められる。

【大名（→P.31）】
配下の武将に家宝や官位を与えたり、一門衆に加えたりして、武将との結びつきを強化する。

↓ 影響

対外工作

【調略（→P.26）】
他家を謀略によって陥れ、自家に有利な状況を作る。

【外交（→P.27）】
おもに敵を絞り込む手段として使う。また、強大な大名家と婚姻・同盟を結ぶことで、自家の威信を上げられる。

【朝廷（→P.27）】
朝廷と交渉して自家の威信を上げたり、他家の威信を下げたりする。

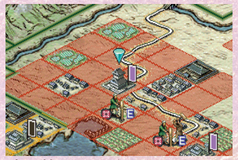
内政の進め方

※ 1. 土地開発で国力を増強

支配範囲から収入を得るため、まず《開発》（→ P.22）を行います。《開発》は内政計画（→ P.22）に応じて、自動的に進められます。まずは金銭・兵糧・兵士を得るために、町・水田・村の順に優先して造るとよいでしょう。

また、土地開発は《開発》だけでは進められません。特に建設ユニット（→ P.24）による〈治水〉は重要です。河川を治水することによって、水田を作成できるマスを増やしたり、洪水を防いだりできます。

建設ユニットは、〈築城〉で支城を新しく造ることもできます。支城を増やすと支配範囲が増え、収入増加に繋がります。また、威信も上がります。


支配範囲を開発

※ 2. 対外工作で展開を有利に

兵士も十分そろったら、いよいよ合戦……といきたいところですが、まず冷静に周囲の状況を観察しましょう。出兵した隙に、別の大名家から攻められる危険はないでしょうか。《外交》を駆使して、当面の敵を絞り込みましょう。

また、合戦を少しでも有利に運ぶために、様々な《調略》を仕掛けておくことも必要です。対外工作が見事に決まれば、戦う前から勝利は約束されたようなものです。


同盟を積極的に活用

※ 3. 人事で自家を強固に

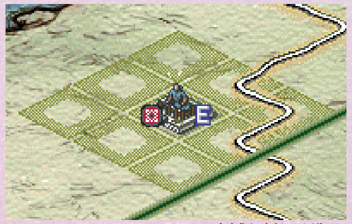
土地開発にしろ対外工作にしろ、そしてもちろん合戦も、優秀な武将が多数配下にいなければ、成功はおぼつかないでしょう。〈登用〉 で浪人を登用したり、《大名》で配下に褒美を与えて武将の忠誠度を上げたりします。


在野の士を逃すな

※ 4. 内政は定期的な見直しを

ゲームを進めて勢力が大きくなると、当然、それぞれの城の役割も変わってきます。はじめは前線基地であった城も、やがては敵から遠くなるでしょう。そうなると、兵士を定期的に供給する意味はなくなります。村をつぶして、町や水田を造るべきでしょう。

城と城を結ぶ街道を造って輸送の便宜を図ったり、支城を新しく造って、支配範囲を増やしたりする必要があるでしょう。


支城を新しく造る

合戦編

合戦画面の見方

■野戦



メニューコマンド

月日
30日が過ぎても決着しなかった場合は、引き分けで合戦が終了する。

ツールバー

天候・風向
戦場の天候と風向。天候によっては実行できないコマンドがある。

指揮範囲
総大将が指揮範囲(→ P.45)を持つときに表示される。

移動可能範囲
自家の未行動の部隊をクリックすると表示される。範囲内の任意のマスをクリックすると、そこまで移動する。移動可能範囲の広さは、部隊の「移動力」(→ P.38) および「地形」による。

部隊
兵科(→ P.38)ごとに異なる。

陣形
総大将副将が陣形(→ P.43)を持つときに表示される。

攻守状況

マス情報

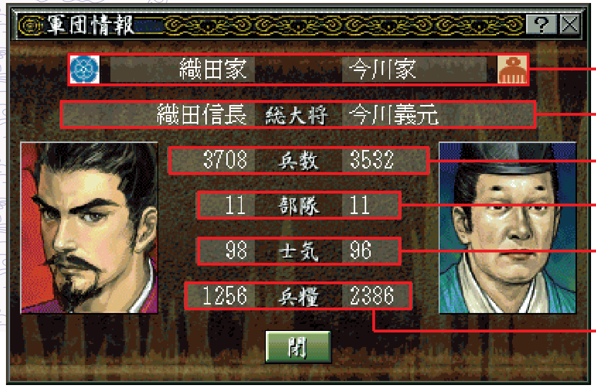
部隊情報
カーソルで指した部隊の情報。

合戦コマンド
自家の部隊をクリックすると表示される(→ P.52)。

合戦マップ
合戦規模によってサイズが変わる。《表示》で視点を90度ずつ変更できる。マップには高低差があり、高いマスにいると弓・鉄砲の攻撃範囲が広がる。

■軍団情報ウィンドウ

《情報》－〈軍団情報〉で表示される。



大名家名

総大将名

総兵士数

総部隊数

軍団士気
軍団士気が0になると敗北する。

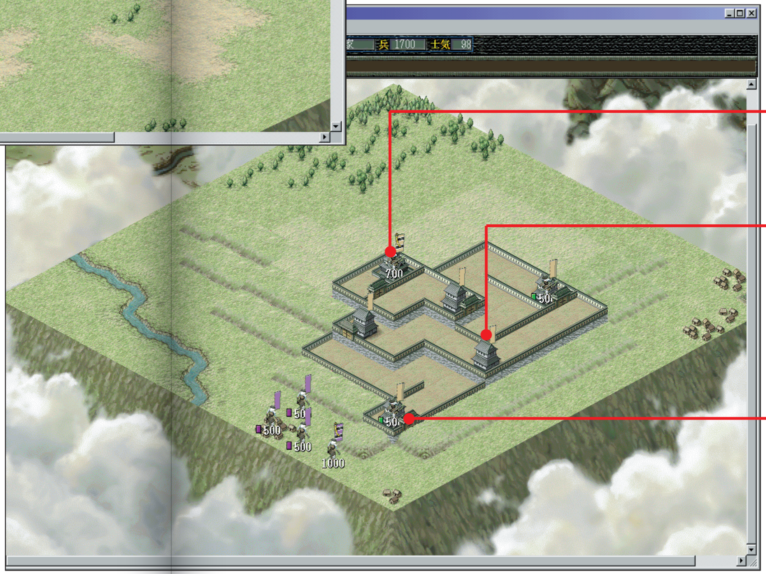
兵糧
兵糧が0になると軍団士気が毎ターン下がる。

■地形一覧

地形種類	消費移動力 足軽／長槍／弓	消費移動力 騎馬／騎馬鉄砲	消費移動力 鉄砲	攻撃効果	防御効果
草原	3	4	3	12	15
地肌	3	4	3	15	12
林	4	12	5	15	17
森	6	16	6	12	19
土手	4	10	5	15	15
湿地	5	10	6	3	6
浅瀬	4	9	5	6	6
川	6	18	8	3	3
堀	10	×	×	3	3
丘	4	6	4	15	12
水田	4	8	4	9	9
畑	4	8	4	12	12
村	3	6	3	15	17
町	3	6	3	15	19
柵	6	16	6	15	21
本丸	6	8	6	※	※
櫓	6	8	6	※	※
曲輪	3	5	3	15	15
海	4	4	4	15	15

※本丸・櫓の攻撃効果・防御効果は、城防御度による。陣形移動(→P.43)のとき消費移動力はすべて1。

■攻城戦



本丸
本丸を占拠すると攻撃側の勝利。

櫓
櫓を占拠すると、軍団士気が上がる。占拠された側の軍団士気は下がる。

城門
耐久力を持つ。攻撃側は《門壊》か《計略》－〈放火〉で耐久力を0にすると、通過できるようになる。

合戦要諦

合戦の発生と種類

「軍団ユニット」が軍団ユニットや城を攻撃する、または攻撃されると、合戦になります。攻撃側の軍団規模および守備側の城の櫓数によって、合戦の規模が変わります。

◆合戦の種類と発生条件

種類		発生条件
野戦		軍団ユニットが軍団ユニットを攻撃する。
	小規模	攻撃側の軍団規模が小規模。
	中規模	攻撃側の軍団規模が中規模。
	大規模	攻撃側の軍団規模が大規模。
攻城戦		軍団ユニットが城を攻撃する。
	中規模	城の最大櫓数が5個以下かつ攻撃側・守備側双方の軍団規模が中規模以下。
	大規模	城の最大櫓数が6個以上または攻撃側・守備側どちらかの軍団規模が大規模。
海戦		軍団ユニットが海・河口・湖・港・湾にいる軍団ユニットを攻撃すると、海戦になる。海戦では兵科が海戦専用のものになる。そのほかのルールは野戦と同じ。

※軍団規模

軍団規模は軍団ユニットの部隊数によります。
軍隊規模によって、軍団ユニット作成ウィンドウや戦略マップ上での軍団ユニットの表示が変わります。


小規模　中規模　大規模

【小規模】　5部隊以下
【中規模】　6部隊以上、10部隊以下
【大規模】　11部隊以上

合戦の終了条件

以下のどれかの条件を満たすと、合戦は終了します。

- ●総大将を死亡させる　→　死亡させた側の勝利
- ●総大将を捕虜にする　→　捕虜にした側の勝利
- ●総大将を退却させる　→　退却させた側の勝利
- ●城の本丸を占領する　→　攻撃側の勝利（攻城戦時のみ）
- ●軍団士気が0になる　→　0になった側の敗北
- ●30日が経過する　→　引き分け

●軍団士気（P.32）

合戦と名声

合戦に勝利すると、威信の一要素である「名声」が上がります。敗北すると下がります。名声がどれだけ変化するかは軍団規模によります。

- ●敗北した軍団の規模が大きいほど、名声は上がる。
- ●勝利側の軍団規模が敗北側の軍団規模より小さいほど、名声は上がる。

●名声（P.12）

攻城戦で攻撃側が勝ったときは、名声は上がらない。

合戦の流れ

※1. 軍団ユニットの派遣

他家の軍団ユニットまたは城を攻めるときは、軍団ユニットを作成します（→P.36）。
軍団ユニットは、戦略コマンドの《軍団》で作成します。
軍団ユニットを作成したら、目標を指定します。


軍団ユニットの作成

※2. 軍議

目標に到着すると、「軍議」が始まります（→P.39）。軍議では、副将や軍師、兵糧部隊などを決定します。


軍議

※3. 部隊配置

軍議が終了すると、合戦画面が表示されます。合戦規模によって、合戦画面の大きさは変わります。
合戦画面が表示されたら、攻撃側→守備側の順で部隊を配置します（→P.40）。


部隊配置

※4. 合戦開始

部隊の配置が終了すると、攻撃側・守備側にそれぞれターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、部隊に「合戦コマンド」を実行させます（→P.41）。
ターンを終えるときは、《静観》をクリックします。

※5. 合戦の終了

攻守いずれかが終了条件を満たすと、合戦は終了します。
勝利した大名家は、捕虜の処遇を決定します（→P.47）。攻撃側が攻城戦に勝利したときは、その城が手に入ります。また、合戦に勝利すると名声が上がります。
敗北した軍団ユニットは、その場で解散します。敵に捕まらなかった武将は、数ターン後に所属城に帰還します。



捕虜の処遇

戦略コマンド

↑ 上昇項目　↓ 下降項目
[大] 高いと有利な大名データ
[武] 高いと有利な武将能力・あると有利な特技・職業

戦略画面の戦略ウインドウに表示される。城ごとに実行する。
1ターンでは1武将につき1つコマンドを実行できる。

軍団

他家を攻撃する、または自家に物資を輸送するため軍団ユニットを作成する。
軍団ユニット作成時に総大将・参軍武将・兵科・兵数・金銭・兵糧・輸送兵数・軍馬数・鉄砲数を選び、目標・軍団行動を指示する。軍団ユニットが目標に到達すると、軍団行動が実行される。目標によって選べる軍団行動は異なる。軍団ユニットが1ターンに移動できる範囲は、軍団ユニットの移動力による(→ P.37)。

●軍団行動

攻撃　実行可：目標を他家の軍団ユニット・城にしたとき

他家の軍団ユニットまたは城(建築中の城を含む)を攻撃する。目標の軍団ユニットに到達すると、合戦となる。城の場合は、到達した次のターンに合戦になる。

編制　実行可：目標を自家の軍団ユニットにしたとき

自家の軍団ユニットと軍団を再編制する。軍団ユニットが目標に到達すると、編制可能となる。総大将の変更はできない。

分割　実行可：目標を城以外にしたとき

軍団ユニットを分割する。軍団ユニットが目標に到達すると、分割可能となる。分割後、軍団ユニットの配置先を選ぶ。総大将の変更はできない。

輸送　実行可：目標を自家の城にしたとき

自家の城に物資を輸送する。軍団ユニットが城に到達すると、入城し輸送が行われる。輸送が完了すると、軍団は解体され、武将は所属城に戻る。

追尾　実行可：目標を軍団にしたとき

軍団ユニットを追尾する。追尾先となる軍団ユニットが解体されるか、命令が解除されるまで追尾し続ける。

移動　実行可：目標を他家の城以外にしたとき

目標へ軍団ユニットを移動させる。目標に到達すると、待機状態になる。目標が自家の城の場合は入城する。

開発

城の支配範囲に開発地形(水田・畑・町・特産・村・鍛冶・楽市)を造り、収入(兵糧・金銭・兵士・鉄砲)を得られるようにする。開発地形を造るために、開発ユニットを作成する。開発ユニット作成時に武将を選び内政計画を指示する。地形によって造れる開発地形は異なる。開発地形を造るのに必要な期間は、奉行武将の政治・武将の政治・武将の人数・武将の特技による(→ P.22)。

↑ 兵糧・金銭・兵士・鉄砲
↓ 金銭
[武] 政治・農業特技・商業特技・建設特技


内政計画を指示する。

建設

戦略マップ上で建設作業(築城・改修・治水・道造)を行うために、建設ユニットを作成する。建設ユニット作成時に武将を選び、目標・建設作業を指示する。目標によって選べる建設作業は異なる。建設作業にかかる期間は、奉行武将の政治・武将の政治・武将の人数・武将の特技による(→ P.24)。

↑ 支配範囲・城防御度・街道
↓ 金銭
[武] 政治・建設特技



建設作業を指示する。

調略

他家に調略を仕掛ける。
調略の成否は、威信・武将の知謀・相手武将の忠誠度による。同盟家には実行できない。

内応

他家の武将に合戦の際の寝返りを約束させる。成功すると、合戦時に合戦コマンド《早馬》―〈内応〉で寝返らせられる。

[大] 威信　[武] 知謀

謀叛

他家の武将に謀叛を起こすよう働きかける。成功すると、城主は謀叛しやすくなり、武将は出奔しやすくなる。

[大] 威信　[武] 知謀

流言

他家大名の悪い噂を流し、武将との仲を裂く。成功すると、他家の武将の忠誠度が下がる。

[大] 友好度　[武] 知謀・忍者

変心

他家の武将を変心させる。成功すると、実行武将の性格(義理重視か威信重視か)に近づく。その結果、調略しやすくなったり、外交しやすくなる。

[武] 知謀・忍者

暗殺

他家の武将を暗殺する。成功すると、他家の武将が死亡する。

[武] 知謀・戦闘・忍者・剣豪

工作

他家の城に火をかける。成功すると、城の防御度が下がる。兵糧を減らせることもある。

↓ 他家の城防御度　[武] 知謀・忍者


合戦前に仕掛けると効果的。

外交

他家と外交し、同盟を結んだり友好度を上げたりする。
成否は、威信・友好度・武将の政治・官位による(P.27)。

同盟

他家と不戦同盟の締結を交渉する。成功すると、不戦同盟が締結され友好度が上がる。同盟を結ぶと、合戦時に〈援軍〉で援軍を要請できる。また、〈手切〉で同盟を解消するまで相互に攻め込めなくなる。

↑ 友好度　[大] 友好度・威信　[武] 政治・外交特技

婚姻　実行可：姫がいる

他家へ自家の姫の婚姻を申し入れる。他家大名がすでに結婚している場合は、一門衆に婚姻を申し入れる。成功すると、婚姻関係が結ばれ友好度が上がる。

↑ 友好度　↓ 姫　[大] 友好度・威信
[武] 政治・外交特技

取込

独立勢力に傘下に入るよう働きかける。成功すると、独立勢力の城主が配下武将となり、その勢力の持つ城・物資・武将を手に入れられる。

↑ 城・武将・物資　[大] 威信　[武] 政治・外交特技

勧告

他家に降伏を勧告する。成功すると、他家大名が配下武将となり、その大名家が持つ城・物資・武将を手に入れられる。配下になった大名は宿老の身分となる。他の武将の勲功は半分に減らされる。失敗すると、友好度が下がる。

↑ 城・武将・物資・名声
[大] 威信
[武] 政治・外交特技


成功にはかなりの勢力差が必要。

[↓外交続く]

［↓外交続き］

貢物

他家に家宝を贈り、友好度を上げる。

↑友好度　↓家宝　大 威信・友好度

手切　実行可：同盟家

同盟家と手切れをして、同盟を解消する。実行すると配下武将の忠誠度・大名の名声が下がる。

↓友好度・名声

援軍　実行可：同盟家／攻城戦

攻城戦の際に同盟家に援軍を要請する。

↑友好度　大 友好度

武 政治・外交特技



援軍が得られれば心強い。

朝廷

京都御所に使者を送り、朝廷と外交する。成否は、朝廷友好度・大名の官位・武将の政治・官位による。二条城／室町御所を支配していると、成功率が高まる（→ P.27）。

官位

官位授与を朝廷に働きかける。成功すると、官位が授けられる。

↑官位・威信　↓朝廷友好度

大 朝廷友好度　武 政治・官位・外交特技

勅許

近隣諸国平定の勅許が得られるよう朝廷に働きかける。成功すると、勅許が得られ、一時的に威信が上がる。

↑威信　↓朝廷友好度

大 朝廷友好度・官位　武 政治・官位・外交特技

討伐

他家への討伐令を出すよう朝廷に働きかける。成功すると、指定した他家への討伐令が発せられる。討伐対象となった大名は、一時的に威信が4分の3になり、朝廷友好度が100下がる。

↓朝廷友好度

大 朝廷友好度・官位

武 政治・知謀・官位・外交特技



朝敵

他家を朝敵にするよう朝廷に働きかける。成功すると、指定した他家が朝敵となる。朝敵となった大名は、威信が半分になり、朝廷友好度が0になる。

↓朝廷友好度　大 朝廷友好度・官位

武 政治・知謀・官位・外交特技

赦免　実行可：朝敵になっているとき

自家に対する朝敵の詔を撤回するよう朝廷に働きかける。成功すると、自家に対する朝敵の詔が撤回される。

↑威信　↓朝廷友好度

大 朝廷友好度・官位　武 政治・官位・外交特技

推挙　実行可：自家より低い官位についている同盟家が存在するとき

他家の威信を上げる。成功すると、推挙した大名家との友好度が上がる。

↑友好度　↓朝廷友好度

大 朝廷友好度・友好度・官位　武 政治・官位・外交特技

献上

朝廷に金銭を献上し、朝廷友好度を上げる。

↑朝廷友好度　↓金銭

大 朝廷友好度・官位　武 政治・官位・外交特技

讒言

朝廷に使者を送り、他家を讒言する。成功すると、讒言された大名家の朝廷友好度が下がる。

↓朝廷友好度　大 朝廷友好度・官位

武 政治・知謀・官位・外交特技

移動

派遣

自家の城に武将を派遣する

召集

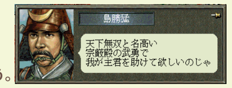
自家の他の城から武将を呼び寄せる。

城

登用　実行可：浪人が城下を訪れているとき

自家の城にいる浪人を登用し、配下武将にする（→ P.29）。

↑武将　大 威信　武 政治・登用特技



優秀な人材を逃さないよう。

売買　実行可：商人が城下を訪れているとき

商人と物資（兵糧・鉄砲・軍馬・家宝）の売買を行う（→ P.29）。

↑↓兵糧・鉄砲・軍馬・家宝・金銭

委任　実行可：本城

大名がいない本城を委任する。
委任内容を（委任しない／積極攻勢／消極攻勢／内政／支援）から選ぶ（→ P.30）。

大名

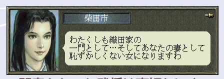
隠居　実行可：配下武将がいるとき

一門衆の武将に家督を譲り隠居する。一門衆がいない場合は配下武将から家督を譲る武将を選ぶ。家督を譲られた武将が新たな大名となり、隠居した大名はゲームに登場しなくなる。

縁組　実行可：姫がいるとき

配下武将に姫を嫁がせる。嫁がせると、武将は一門衆となり忠誠度が上がる。

↑一門衆・忠誠度



一門衆となった武将は裏切りにくい。

養子　実行可：元服前の武将がいるとき

元服前武将を養子にする。養子にすると、武将は一門衆となる。

↑一門衆

賞罰

配下武将に褒美（官位・家宝）を与えたり、没収したりする。褒美を与えると配下武将の忠誠度が上がり、没収すると忠誠度が下がる。官位は没収できない。

↑↓家宝数・忠誠度　↓官位数

追放

配下武将を自家から追放する。追放された武将は浪人となる。

↓武将

メニューコマンド

■ファイル ゲームのセーブ・ロード・終了と環境設定を行う	セーブ／ロード／環境設定／初期設定へ戻る／機能（自分だけ抜ける／全員抜ける）／終了	■表示 各種の表示を行う	本拠／支配範囲／国境／中地図／小地図／未行動武将
■コマンド 戦略コマンドを実行する	軍団／開発／建設／調略／外交／朝廷／移動／城／大名	■静観 ターンを終了させる	
■情報 各情報を表示する	大名情報／国情報／城情報／武将情報／姫情報／ユニット情報／家宝情報／官位情報／幕府役職情報	■ヘルプ 信長の野望　烈風伝のヘルプを表示する	トピックの検索／バージョン情報

合戦コマンド

↑上昇項目　↓下降項目
大 高いと有利な大名データ
武 高いと有利な武将能力・あると有利な特技・職業

**合戦画面で部隊を選ぶと、表示される。合戦規模によって実行できるコマンドは異なる。
1ターンでは1部隊につき1つ、コマンドを実行できる。
大規模野戦の際には、指揮範囲内の部隊のみコマンドを実行できる。**

移動

部隊を移動させる。移動できる範囲は、部隊ごとの移動力による(陣形移動のときは、陣形移動力による)。部隊がいるマスには移動できない。攻城戦では、攻撃側は城門の耐久力を0にして城門を破壊するか、城壁を乗り越えると、城内に移動できる(守備側は自由に城門を通過できる)。また本丸に移動すると、城を占領できる。

移動攻撃

移動終了後、引き続き攻撃可能範囲の敵を攻撃できる。

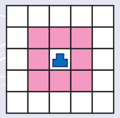
攻撃

敵部隊を攻撃する。兵科適性・兵数・士気・兵科攻撃力が高いほど、攻撃力が上がる。部隊によって選べる攻撃方法が異なる。

↓兵士数・士気　武 兵科適性・戦闘・采配

通常

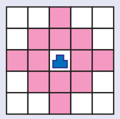
敵部隊を通常攻撃する。


攻撃範囲

突撃

実行可：騎馬隊・騎馬鉄砲隊

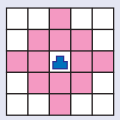
敵部隊に突撃を繰り返す。軍団士気・兵科適性が高いほど、突撃する回数は多くなる。騎突特技があると、敵部隊に与える損害が大きくなる。長槍隊・柵の中にいる部隊には突撃できない。


攻撃範囲

弓

実行可：弓・関船・安宅船

弓で攻撃する。より高いマスにいると、攻撃可能範囲が広くなる。焙烙特技があると、晴・曇のときに火矢で攻撃できる。攻城戦では城壁の内側にいる部隊を攻撃できない(城内より高いマスにいる場合を除く)。

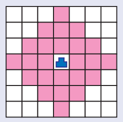

攻撃範囲

※ 実行部隊　攻撃可能範囲

鉄砲

実行可：鉄砲隊・騎馬鉄砲隊・鉄甲船／晴・曇のとき

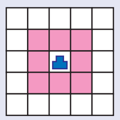
敵部隊を鉄砲で射撃する。より高いマスにいると、攻撃可能範囲が広くなる。攻城戦では城壁の内側にいる部隊を攻撃できない(城内より高いマスにいる場合を除く)。


攻撃範囲

一斉

実行可：足軽隊・長槍隊・騎馬隊・騎馬鉄砲隊・関船・安宅船・鉄甲船

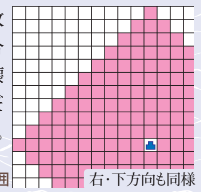
敵部隊を、その部隊を攻撃できるすべての自部隊で攻撃する。コマンド実行済の部隊および混乱・挑発状態の部隊は攻撃に参加できない。


攻撃範囲

大砲

実行可：大砲所持部隊〈騎馬隊・騎馬鉄砲隊を除く〉／攻城戦・海戦のみ／晴・曇のとき

敵部隊を大砲で砲撃する。攻撃範囲は広いが、外れる場合もある。所有している大砲が壊れると、実行できなくなる。ただし、鉄甲船の大砲は壊れない。


攻撃範囲　右・下方向も同様

陣攻

実行可：総大将・副将／中規模野戦・大規模野戦

敵部隊を陣形内にいるすべての部隊で攻撃する。実行部隊の前方または斜め前にいて、陣形と隣接している部隊に対してのみ攻撃できる。コマンド実行済の部隊および混乱・挑発状態の部隊は攻撃に参加できない。敵部隊が陣形を形成している場合、陣形の相性によって効果が異なる。

門壊

実行可：攻城戦

敵城の城門の耐久力を下げる。耐久力を0にすると、攻撃側は城門を通過できる。

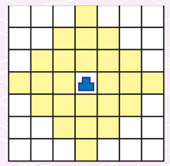
↓耐久力　武 戦闘・建設特技

計略

実行可：中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

敵部隊に計略をかける。中規模野戦・大規模野戦・攻城戦の際に実行できる。軍師のみ実行できる計略がある。成否は、実行する武将の知謀・軍団士気等による。

◆混乱・挑発・偽伝令の実行範囲



◆同士討・反間・妨害の実行範囲

実行可能範囲は総大将の指揮範囲と同じ。総大将が混乱状態にあり、指揮範囲が失われているときは実行できない。

※ 実行部隊　計略可能範囲

混乱

敵部隊を混乱させる。混乱すると、正常に戻るまでコマンドを実行できない。

挑発

敵部隊を挑発する。挑発されると、勝手に周囲の敵部隊を攻撃し、正常に戻るまでコマンドを実行できない。

放火

実行可：晴・曇のとき

隣接マスに放火する。火のあるマスに部隊や門があると、鎮火するまで毎ターン兵士数または耐久力が下がる。

武 焙烙(ほうろく)特技

士気

実行可：軍師

敵軍団の士気を下げる。↓敵の軍団士気

偽伝令

実行可：軍師／中規模野戦・大規模野戦

偽の伝令で、敵の陣形内にいる複数の部隊を混乱させる。

同士討

実行可：軍師／大規模野戦／混乱状態・挑発状態の敵部隊が他の部隊と隣接

混乱・挑発状態の敵部隊に同士討ちをさせる。

反間

実行可：軍師／大規模野戦

総大将と軍師の仲を裂き、軍師を一般部隊に降格させる。合戦中、一度だけ実行できる。

妨害

実行可：軍師／大規模野戦

敵総大将・副将の早馬を妨害し、《早馬》実行回数を減らす。

早馬

実行可：総大将・副将

早馬でさまざまな命令を下す。総大将・副将のみ実行できる。早馬の実行可能回数は総大将・副将の采配による。

陣替

実行可：総大将・副将／中規模野戦・大規模野戦

陣形を変更する。

一喝

実行可：総大将・副将／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

部隊を混乱状態・挑発状態から正常に戻す。
失敗することもある。

勧告

実行可：総大将／攻城戦

攻城戦で、守城側の敵に開城を勧める。成功すると、敵は城を明け渡し勝利となる。守備側の武将は退却する。

鼓舞

実行可：総大将／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

兵士を鼓舞して軍団士気を上げる。↑軍団士気

出陣

実行可：総大将／予備部隊がいる

軍団の予備部隊を1部隊出陣させる。予備の部隊がいない場合、戦場に配置できる部隊数を超える場合は実行できない。↑部隊

内応

実行可：総大将／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦／内応の約束がある場合のみ

敵の武将を寝返らせる。寝返ると、味方部隊となる。敵の総大将には実行不可。↑部隊

降誘

実行可：総大将／攻城戦／守城側の軍団士気が30以下

攻城戦で守城側の部隊に味方になるよう説得する。
↑部隊

工作

海戦では実行不可。

柵
実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦／草原・地肌・林

部隊のいるマスに柵を作成し、耐久力を上げる。
２回実行すると、完成する。

↑耐久力　武 建設特技

土手
実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦／草原・地肌

部隊のいるマスに土手を作成し、高さを１つ上げる。
２回実行すると、完成する。

↑高さ　武 建設特技

破壊

隣接する柵・土手の耐久力を下げる。耐久力が０になると、破壊される。

↓耐久力　武 攻撃・建設特技

壁越
実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊

隣接する城壁を乗り越えて城内へ侵入する。失敗することがある。失敗すると、兵士数が減ることがある。

武 忍者・足軽適性

武装

足軽の武装を変更する。

足軽
実行可：長槍隊・弓隊

足軽隊に武装を変更する。

長槍
実行可：足軽隊・弓隊

長槍隊に武装を変更する。

弓
実行可：足軽隊・長槍隊

弓隊に武装を変更する。

方針
実行可：大規模野戦・攻城戦

指揮範囲外の部隊の行動方針を決める。
総大将が実行したときは、総大将以外の部隊の方針を一括して変更する。

攻撃

周辺の敵部隊を攻撃する。

守備

その場から動かず、可能なら間接攻撃のみ行う。

参陣
実行可：総大将以外

陣形に加わる。

退却
実行可：総大将以外

戦場から退却する

退却
実行可：マップ外周マスにいるときのみ

戦場から部隊を退却させる。

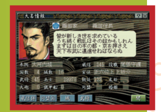
メニューコマンド

■ファイル 終了と環境設定を行う	終了／環境設定
■委任 戦闘を委任する	委任／解除
■情報 各情報を表示する	部隊情報／軍団情報／部隊一覧
■静観 ターンを終了させる	
■表示 マップ表示を切り替える	小マップ マップ左回転／マップ右回転
■ヘルプ 信長の野望　烈風伝のヘルプを表示する	トピックの検索／バージョン情報

データ一覧

大名データ

メニューバーの［情報］－《大名情報》で一覧表示される。一覧から大名を選ぶ、または戦略ウィンドウの［大名情報］を選ぶと、大名情報ウィンドウを表示。



項目名	内容	表示
大名家名	大名家の名前。	－
大名武将名	大名となっている武将の名前。	－
本拠	大名の居城。	－
威信	大名家の勢威を表す。高いと戦略を進める上で有利。 合戦で勝利したり、他家との外交関係によって上がる（P.12）。	0～
国数	支配する国の数。本城を支配すると、その国を支配していることになる。	1～64
城数	所有する城の数。	1～320
武将	大名家全体の武将の数。	－
大名官位	所有している最高位の官位。《朝廷》－〈官位〉で得られる。	－
役職	幕府での役職。イベントで得られる。	－
金銭・兵糧・兵士・軍馬・鉄砲	大名家が持つそれぞれの総量。	0～16,000,000
大砲	大名家が持つ大砲の総数。	0～200
鉄甲船	大名家が持つ鉄甲船の総数。	0～8
朝廷	朝廷との友好度。高いほど、《朝廷》が成功しやすい。 《朝廷》－〈献上〉などで上げられる。	0～200
友好	自家との友好度。高いと攻められにくい。《外交》－〈貢物〉などで上げられる。	0～100
同盟	自家と同盟を結んでいるかどうか。同盟するには《外交》－〈同盟〉を実行する。	○／×
婚姻	自家との婚姻関係があるかどうか。婚姻するには《外交》－〈婚姻〉を実行する。	○／×
援軍元・援軍先	同盟家に援軍を要請しているか、または要請されているかどうか。 援軍を要請するには《外交》－〈援軍〉を実行する。	○／×

国データ

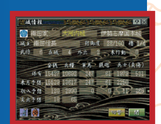
メニューバーの［情報］－《国情報》で一覧表示される。一覧から国を選ぶ、または戦略ウィンドウの［国情報］を選ぶと、国情報ウインドウを表示。



項目名	内容	表示
国名	国の名前。	－
所属	本城を支配している大名家名。	－
本城	その国の本城の名前。	－
支城数	その国にある支城の数。	0～4
特産物	その国の特産物。	－
特産収入	特産物の収入内容。	－
一揆	その国で一向一揆が起こるかどうか。	○／×
大雪	その国で大雪が発生しているかどうか。	○／×
大雪発生率	11～2月に大雪が発生する率。大雪になると、軍団ユニット・建設ユニットの移動力が通常より2多く必要になる。	0～100%
収穫状況	その国の収穫状況。	なし／豊作／凶作／飢饉
物資流通	国内にある兵糧・軍馬・鉄砲の量。	0～65,535（米のみ 6,553,500）
物資増加	国内の兵糧・軍馬・鉄砲が1カ月間に増加する量。	0～255（米のみ 25,500）
相場	国内の兵糧・軍馬・鉄砲の相場。	－

城データ

メニューバーの［情報］－《城情報》で一覧表示される。一覧から城を選ぶ、または戦略ウィンドウの［城情報］を選ぶと、城情報ウィンドウを表示。データの一部は戦略ウィンドウに表示。



項目名	内容	表示
城名	城の名前。	－
統治大名	支配する大名家名。	－
城主	城主の名前。	－
所属国	その城がある国。	－
本城	その城が本城かどうか。	○／×
武将数	城に所属する武将数。	－
未行動	コマンドを実行可能な武将数。	－

金銭・兵糧	城に備蓄されている金銭・兵糧の量。	0～50,000
委任内容	委任内容を表す。	積極攻勢／消極攻勢／内政／支援
浪人	城下に浪人がいるかどうかを表す。	○／×／マーカー
防御度	城の防御度。城の堅固さを表す。高いほど、攻城戦の際に櫓が多くなり、門の耐久力が高くなる。最大値は城ごとに異なる。《建設》－〈改修〉で上がる。	0～160
櫓数	城の櫓の数（城情報ウィンドウには最大櫓数も表示）。防御度が高いほど櫓の数は多くなる。櫓数が在城武将数以上のとき攻城戦になると、足軽頭が武将として登場する。	0～7
兵士	城にいる兵士の数。	－
兵士収入	毎月増える兵数。	0～50,000
兵士上限	その城の兵士数の上限。支配範囲内にLVの高い村が多数あるほど高くなる。	0～50,000
負傷	1カ月の負傷兵の数。	0～50,000
回復兵	毎月負傷から回復する兵数。	－
軍馬・鉄砲	城に備蓄されている軍馬・鉄砲の数。騎馬隊および鉄砲隊の編成に必要。	0～50,000
軍馬収入・鉄砲収入	その城に年間納入される軍馬・鉄砲の数。	0～50,000
商人	城に商人がいるかどうか。高屋城・室町御所／二条城・立花山城には常駐。	○／×／マーカー
金銭収支・金銭収入・金銭支出	金銭の収支とその内訳を表す。	－
兵糧収支・兵糧収入・兵糧支出	兵糧の収支とその内訳を表す。	－
在城	城にいる武将の数。在城武将がすべてコマンド実行済のときは、赤字で表示。城情報ウィンドウにのみ表示。	－
外出	城外にいる武将の数。城情報ウィンドウにのみ表示。	－
来月予想・収入予想・支出予想	軍馬・鉄砲・兵士の来月の数とその内訳。[切替]をクリックすると、年間予想に切り替え。城情報ウィンドウにのみ表示。	－

武将データ

メニューバーの［情報］－《武将情報》で一覧表示される。戦略ウィンドウの［武将情報］を選ぶと、その城の武将のみ一覧表示される。一覧から武将を選ぶと、武将情報ウィンドウが表示される。※＝家宝によって最大値を超えることがある。



項目名	内容	表示
武将名	武将の名前。	－
年齢	武将の年齢。	－
所属大名	武将が所属する大名家。	－
一門	一門衆かどうか。《大名》－〈婚姻〉〈養子〉で増やせる。	○／×
居城	武将が所属する城名。	－
忠誠度	大名への忠誠度。高いと出奔したり、謀叛を起こす可能性が低い。	0～100
状態（身分）	武将の身分。勲功に応じて自動的に昇進する。身分が高いほど、多くの兵士を率いることができる（P.14）。	足軽頭→侍大将→部将→家老→宿老→大名
勲功	武将の手柄。勲功に応じて昇進する。コマンドを実行すると、蓄積される。	0～999
行動	コマンドを実行したかどうか。	未／済
威信主義	その武将が威信を重視する度合い。武将一覧にのみ表示。	無視／軽視／重視／絶対
政治	政治力。《開発》《建設》《外交》《朝廷》などの実行効果に影響。	1～100※
戦闘	戦闘力。高いと部隊の攻撃力が上がる。	1～100※
采配	采配能力。指揮範囲・部隊の守備力などに影響。	1～100※
知謀	知謀。《外交》《調略》などの実行効果に影響。	1～100※
足軽・騎馬・鉄砲・水軍	それぞれの兵科適性。部隊の攻撃力などに影響（P.38）。	E→D→C→B→A→S
特技	〔農業特技〕《開発》に有利。水田LV3作成に必要。 〔商業特技〕町LV3作成に必要。 〔建設特技〕《建設》、《工作》-〈柵〉〈土手〉〈破壊〉に有利。村落LV3作成に必要。 〔登用特技〕《大名》-〈登用〉に有利。 〔外交特技〕《外交》に有利。 〔三段特技〕鉄砲隊で連続して2回攻撃できる。 〔焙烙（ほうろく）特技〕弓攻撃時に火矢を放つことができる。〈放火〉に有利。 〔騎突特技〕《攻撃》-〈突撃〉に有利。 〔騎鉄特技〕騎馬鉄砲隊編成に必要。	
陣形	武将が持つ陣形。鶴翼・魚鱗・雁行・偃月・衡軛・長蛇・鋒矢・方円がある（P.43）。	○／×
性別	武将の性別。武将一覧にのみ表示。	男／女
仕官	武将がその大名家に仕官している年数。	－
実親武将	実親となる武将の名前。武将一覧にのみ表示。	－
義理親武将	義理の親となる武将の名前。武将一覧にのみ表示。	－
忍者・茶人・	武将の職業。忍者＝《調略》の実行効果に影響。	
剣豪・僧侶	剣豪＝《調略》－〈暗殺〉の実行効果に影響。	○／×
官位	武将が持つ官位。《大名》－〈賞罰〉で大名より得られる。	－
列伝・家宝・姫	それぞれ武将の歴史上の事績・家宝・姫の情報を表示する。武将情報ウィンドウにのみ表示。	－

ショートプレイモード

ショートプレイモードとは

ショートプレイモードとは、ゲームの大目標である「天下統一」のほかに、「地方統一」や「〇〇家打倒」のような小目標が設定されるゲームモードです。
小目標を達成すると、シナリオクリアになります。クリア後は、引き続き新たなショートシナリオを選んでゲームを続けられます。
ショートプレイモードは、１人でのみプレイできます。

通常プレイモードとショートプレイモードの違い

通常プレイモード

通常プレイモードの選択
↓
シナリオの選択
↓
プレイ大名の選択
↓
ゲームスタート
↓
勝利条件の達成

ショートプレイモード

ショートプレイモードの選択
↓
シナリオの選択
↓
プレイ大名の選択
↓
ゲームスタート
↓
ショートシナリオの選択 ←
↓ 　繰り返す
ショートシナリオクリア
↓
勝利条件の達成

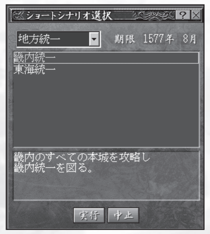
ショートプレイモードの始め方

1 ショートプレイモードを選ぶ
初期設定で、［ショートプレイモード］を選びます。

2 シナリオを選ぶ
プレイするシナリオを選びます。

3 プレイ大名を選ぶ
プレイする大名家を選びます。選べる大名家は１つだけです。
必要に応じて環境設定を行い、［ゲーム開始］をクリックします。

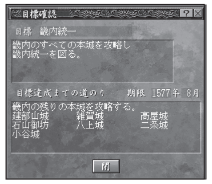
4 ショートシナリオを選ぶ
ショートシナリオ選択ウィンドウが表示されます。
ショートシナリオのジャンルと、具体的な目標を選んで［実行］をクリックすると、ゲームが始まります。
ゲームスタート時の状況によって、選べないシナリオがあります。
ショートシナリオのジャンルには、以下の６つがあります。



項目	内容
地方統一	関東や九州など、特定の地域の統一をめざす。
大名家打倒	特定の大名家の滅亡や堅城の攻略をめざす。
幕府朝廷関連	上洛や将軍家に敵対する大名家を滅亡させることなどをめざす。
人事関連	優秀な人材収集をめざす。
開発関連	土地の開発や軍備の増強などをめざす。
その他	威信の上昇や国内統一、本願寺家討伐などをめざす。［全国統一］を選ぶと、通常プレイモードになる（新しく始めるときは選べない）。

目標の確認

メニューバーのコマンドの［目標］を選ぶと、現在進行中のショートシナリオの目標が表示されます。



ショートシナリオクリア後の進め方

① ショートシナリオをクリアする

ショートシナリオの勝利条件を達成すると、シナリオクリアとなり、ショートシナリオエンディングが表示されます。

② 年表が表示される

エンディングが終了すると、年表（P.19）が表示されます。

③ 次のショートシナリオを選ぶ

年表を閉じると、ショートシナリオ選択ウィンドウが表示されます。次にプレイするショートシナリオを選びます。それまでのプレイの状況によって、選べないシナリオがあります。
［その他］の［全国統一］を選ぶと、通常プレイモードになります。

時間切れの場合

ショートシナリオには制限時間があります。制限時間内に目標を達成できなかった場合は、ショートシナリオエンディングは見られません。
ただし、制限時間経過後でも目標を達成すると、次にプレイするショートシナリオを選べます。

新武将・新家宝登録

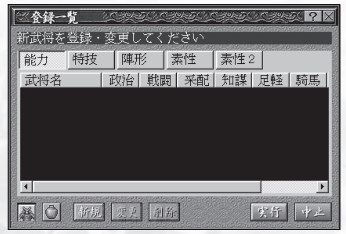
新たに武将や家宝を作成して、ゲームに登場させることができます。

新武将・新家宝登録の手順

① 新武将・新家宝登録を選ぶ

初期設定で、［新武将・新家宝登録］を選びます。

② 新規を選ぶ



登録一覧ウィンドウが表示されます。新武将を登録するときは 将 を、新家宝を登録するときは 宝 をクリックします。［新規］をクリックします。
※それぞれ武将50人・家宝50個まで登録できます。

③ 情報を入力する

新武将登録ウィンドウ（P.12）または新家宝登録ウィンドウ（P.14）が表示されます。各種データを入力します。入力が終わったら、登録一覧ウィンドウに戻り［実行］をクリックして保存します。

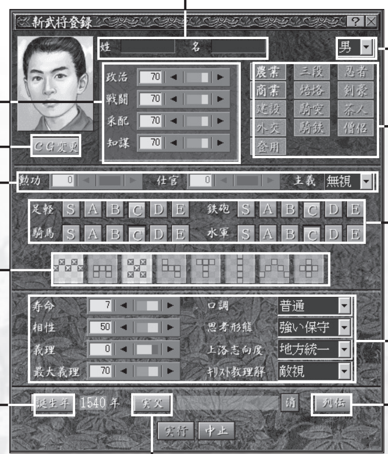
新武将・新家宝の登場のさせ方

新武将または新家宝を登録していると、通常プレイ・ショートプレイ・新大名プレイのいずれでも、ゲームを始めるときに新武将・新家宝を登場させるかどうかが確認されます。［可］を選ぶと、新武将・新家宝が登場します。
ただし、新大名プレイモード時、仮想スタート（P.16）で新武将をすべて配置するか、謀叛スタート（P.17）・後継スタート（P.18）で新武将をすべて配下につけると、新武将を登場させるかどうかは確認されません。

新武将登録の操作

※特技・職業・兵科適性・陣形は、クリックするたびに選択／非選択を切り替える（白字＝選択）。

姓名
クリックしてキーボードから入力する。姓・名ともに全角４文字まで入力できる。



武将の各種データ
新武将登録時、勲功・仕官は入力できない。

ＣＧ変更
クリックして、顔ＣＧを一覧から選ぶ。

陣形

誕生年
クリックして、誕生年を入力する。誕生後、16 歳になるとゲームに登場する。

実父
クリックして、実父にする武将を選ぶ。編集中の武将より 16 歳以上年上の武将のみ選べる。新武将は実父にできない。選ばなくてもよい。

性別
クリックして、選ぶ。

特技・職業

兵科適性

非表示の情報（P.13）

列伝
クリックして、全角 72 文字以内でキーボードから入力する。入力しなくてもよい。

新武将・新家宝登録

非表示の情報

武将情報には表示されない隠された情報です。

項目	内容
寿命	数値が高いほど、長生きしやすい。
相性	数値が近いほど、武将同士の仲がよくなる（下記参照）。
義理	数値が高いほど、裏切りにくくなる。最大義理以上にはできない。
最大義理	数値が高いほど、家宝で忠誠度が上がりやすくなる。
口調	口調によって武将の台詞が変化する。
思考形態	武将の性格のひとつ。革新的か保守的かを表す。
上洛志向度	武将の性格のひとつ。上洛をめざすか、地盤固めにこだわるかを表す。
キリスト教理解	武将の性格のひとつ。キリスト教への理解度を表す。

相性について

相性を表す数値 0 ～ 99 は環状に連なり、99 の次は 0 になります。
つまり、相性値が 0 の武将は同じく 0 の武将と最も仲がよく、1・99 の武将と次に仲がよくなります。逆に 50 の武将とは最も仲が悪くなります。
相性は武将の忠誠度や登用の可否、コマンドの効率などに影響します。

新武将・新家宝登録

新家宝登録の操作

名前
クリックして、キーボードから入力する。全角６文字まで入力できる。

ＣＧ変更
クリックして、家宝ＣＧを一覧から選ぶ。

所持
クリックして、その家宝を所持させる武将を選ぶ。新武将は選べない。



等級
クリックして、等級を選ぶ。

種別
クリックして、種別を選ぶ。香木は選べない。

家宝効果
等級・種別・能力／兵科上昇値を入力すると、自動的に決まる。

能力／兵科上昇値
能力または兵科をどれだけ上げるか入力する。能力または兵科に影響を与える種別を選んだときのみ入力できる。

新大名プレイモード

任意の武将を大名にしてゲームをスタートできます。登録した新武将を大名にすることもできます。

新大名プレイモードの始め方

① 新大名プレイモードを選ぶ
初期設定で、［新大名プレイモード］を選びます。

② シナリオを選ぶ
プレイするシナリオを選びます。

③ プレイ方法を選ぶ
ゲームをスタートさせる方法を以下の３種類から選びます。選んだ方法によって、以後の手順が異なります。

項目	内容
仮想スタート（P.16）	選んだシナリオの武将配置・城の統治大名・新武将の配置を自由に編集してゲームをスタートする。
謀叛スタート（P.17）	選んだ武将にゲームスタート時に謀叛を起こさせ、大名とする。
後継スタート（P.18）	選んだ武将を後継者にし、仕える大名をゲームスタート時に隠居させ、大名とする。

仮想スタート

① 仮想スタートを選ぶ

新大名プレイモードで、［仮想スタート］を選びます。

② 仮想シナリオを作成する

仮想シナリオ作成画面が表示されます。武将の配置や城の統治大名などを編集します。登録した新武将（P.11）を登場させることもできます。
［実行］をクリックすると、設定に従ってゲームが始まります。

中地図
武将の配置や統治大名を変更する城を選ぶ。

家紋 / 城
中地図の表示モードを切り替える。



武将移動
武将一覧から武将を選んでクリックし、移動先の城を選ぶ。

統治大名変更
中地図から城を選んでクリックし、その城を統治する大名を選ぶ。

新武将配置
中地図から城を選んでクリックし、その城に配属する新武将を選ぶ。

新規大名作成
中地図から本城を選んでクリックし、その城にいる武将から新大名を選ぶ。

国内統一化
中地図から本城を選んでクリックすると、その国のすべての城を本城統治大名が支配する。

独立勢力化
中地図から支城を選んでクリックすると、その城を独立勢力にする。

大名情報
中地図で選んだ城を統治する大名家の情報が表示される。

武将一覧
中地図で選んだ城にいる武将が一覧表示される。

謀叛スタート

① 謀叛スタートを選ぶ

新大名プレイモードで、［謀叛スタート］を選びます。

② 謀叛を起こす（担当する）武将を選ぶ

新武将を登録していると、新武将でプレイするかどうか確認されます。［可］を選ぶと、登録した新武将が一覧表示されます。プレイする新武将を選びます。
新武将を登録していないとき、または上の確認で［否］を選ぶと、そのシナリオに登場する全武将が一覧表示されます。プレイする武将を選びます。ただし、すでに大名の武将は選べません。

③ 大名家を選ぶ

大名家選択画面が表示されます。謀叛を起こさせる大名家の城を選びます。選べる大名家は1つだけです。
※②で実在武将を選んだ場合でも、任意の大名家を選べます。
大名家を選んだら、［ゲーム開始］をクリックします。

④ 謀叛参加武将を選ぶ

③で選んだ城の武将が一覧表示されます。謀叛に参加させる武将を選びます。ただし、大名は選べません。
武将を選んだら、［実行］をクリックします。

⑤ 新武将を配下につけるか選ぶ

新武将を登録していると、配下につけるかどうか確認されます。［可］を選ぶと、新武将が一覧表示されます。配下にする新武将を選びます。
選び終わると、ゲームが始まります。
※選んだ大名家が複数の本城を持っていた場合、大名および④で選ばなかった武将は別の本城へ移動します。ほかに本城がない場合は、浪人になります。

後継スタート

① 後継スタートを選ぶ
新大名プレイモードで、［後継スタート］を選びます。

② 後継者にする（担当する）武将を選ぶ
新武将でプレイするかどうか確認されます。
［可］を選ぶと、登録した新武将が一覧表示されます。プレイする新武将を選びます。
［否］を選ぶと、そのシナリオに登場する全武将が一覧表示されます。プレイする武将を選びます。ただし、すでに大名の武将は選べません。

③ 大名家を選ぶ
大名家選択画面が表示されます。②で選んだ武将を後継者にする大名家を選びます。
選べる大名家は１つだけです。
※②で実在武将を選んだ場合でも、任意の大名家を選べます。
大名家を選んだら、［ゲーム開始］をクリックします。

④ 新武将を配下につけるか選ぶ
新武将を登録していると、配下につけるかどうか確認されます。［可］を選ぶと、新武将が一覧表示されます。配下にする新武将を選びます。

年表作成

プレイ内容に合わせた年表を作成できます。

年表の記録

年表は、プレイヤーのゲーム進行に応じて自動的に作成され、累積記録されます。
年表の記録は、プレイ中のデータをセーブするときに同時にセーブされます。
年表には、史実での出来事が併記されます。史実と見比べながら、オリジナルの戦国史を作成できます。
年表を見るには、メニューバーの［歴史年表］を選びます。
年表に記録される項目には、次の種類があります。

項目	内容
歴史イベント	歴史イベントの発生記録。
人事	大名の誕生・死亡、大名の子供の誕生・登場・死亡、縁組・養子、配下武将の死亡・出奔、大名家の滅亡、自国に関連する謀叛・威圧による寝返り、新大名・新独立勢力の誕生の記録。
合戦	自勢力の参加する大規模野戦・中規模以上の海戦・攻城戦の記録。配下武将が戦死したり、捕虜になって斬首された場合は、そのことも記録される。
外交	同盟・婚姻・勧告・取込の記録。
調略	暗殺・内応・謀叛の記録。
朝廷	討伐・朝廷、官位叙任の記録。
その他	築城、足利将軍家滅亡の記録。

※『信長の野望 烈風伝』（本体）のデータをロードした場合、本体でプレイした期間は記録されていません。
※年表に記録される項目数は、最大500です。500を超えると、古い記録から削除されます（一部、削除されない記録もあります）。